Atividades sobre associação

- 1. Crie uma classe Carro que possua uma associação com a classe Motor. A classe Motor deve possuir os atributos potencia e cilindrada. Crie também um método na classe Carro chamado acelerar que exibe a mensagem "Acelerando..." e um método chamado desligar que exibe a mensagem "Desligando...".
- 2. Crie uma classe Aluno que possua uma associação com a classe Disciplina. A classe Disciplina deve possuir os atributos nome e cargaHoraria. Crie também um método na classe Aluno chamado matricular que exibe a mensagem "Matriculando aluno na disciplina...".
- 3. Crie uma classe Pessoa que possua uma associação com a classe Telefone. A classe Telefone deve possuir os atributos ddd e numero. Crie também um método na classe Pessoa chamado ligar que recebe um parâmetro do tipo Telefone e exibe a mensagem "Ligando para o número: ddd numero..."
- 4. Crie uma classe ContaBancaria que possua uma associação com a classe Cliente. A classe Cliente deve possuir os atributos nome e cpf. Crie também um método na classe ContaBancaria chamado sacar que recebe um parâmetro do tipo double e exibe a mensagem "Sacando valor..."
- 5. Crie uma classe Loja que possua uma associação com a classe Produto. A classe Produto deve possuir os atributos nome e preco. Crie também um método na classe Loja chamado vender que recebe um parâmetro do tipo Produto e exibe a mensagem "Vendendo produto..."